



**NOMBRE: JUAN JOSE SANTIZ MORALES.**

**MAESTRO: ARQ. KARLA ESTRELLA RODRIGUEZ ACOSTA.**

**MATERIA: COMPUTACION PARA EL DISEÑO III**

**CUATRIMESTRE: 6°**

**TRABAJO: CUADRO SINOPTICO.**

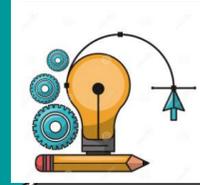
Ocosingo, Chiapas a 21 de mayo del 2022.

# IMAGEN DIGITAL

## imágenes digitales.

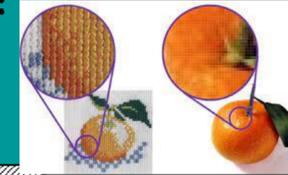
### Vectores

Los vectores son líneas o puntos que cumplen ciertos parámetros matemáticos que cumplen con ciertas propiedades en las que encontramos que tienen un largo, ancho y dirección, una de las características de los vectores es que se adaptan a distintos tamaños.



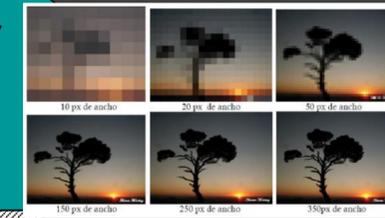
### Píxeles

Los mapas bits o píxeles son cuadros o rectángulos divididos en casilleros, a cada celda le corresponde un valor, un ejemplo sería como casillero 1: rojo, casillero 2: blanco, casillero 3: negro, etc. El conjunto de todos estos casilleros son los que llegan a formar la imagen.



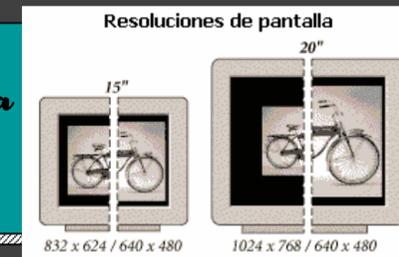
## Resolución de la imagen.

La resolución es la cantidad de píxeles que se encuentran dentro de una imagen (por ejemplo, 300 píxeles por cada centímetro cuadrado.) Entre mayor cantidad de píxeles se encuentren en una imagen esta tendrá una mayor calidad.



## Tamaño de una imagen de mapa bits

El tamaño de una imagen estará sujeta por las dimensiones (cantidad de píxeles de alto y ancho en total.) y la resolución que esta esta dictada por la cantidad de píxeles por un porción de medida cuadrada.



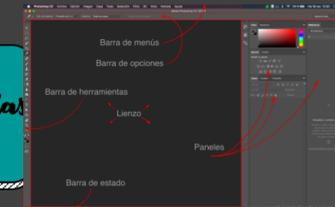
## Formato de los archivos de imágenes digitales

Los formatos para los archivos de las imágenes digitales se guardan en Photoshop (.psd), JPEG (.jpg), Photoshop eps (.eps), TIFF (.tif), BMP (.bmp), GIF (.gif).



## La interfaz del programa.

Una API o interfaz de programación de aplicaciones es un conjunto de definiciones y protocolos que se usa para diseñar e integrar el software de las aplicaciones.



## Herramientas de selección directa

Permite seleccionar puntos de ancla de trazados haciendo clic en ellos, o seleccionar un trazado o grupo entero haciendo clic sobre el objeto. Puedes modificar los nodos o puntos de ancla para deformar el objeto seleccionado.

